

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wayang adalah seni budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal sejak abad ke-10 dan telah berkembang hingga dewasa ini. Wayang dalam perkembangannya berabad-abad itu ternyata telah mampu bertahan dengan berbagai ujian dan tantangan, sehingga wayang menjadi sebuah budaya yang bermutu sangat tinggi (Darmoko et al., 2010). Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara (musik), seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan seni perlambang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerang, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat serta hiburan.

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan Internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 Nopember 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity*. (Winoto, 2006) Di daerah Jawa cerita yang populer yang tersebar di masyarakat adalah cerita Ramayana, Mahabharata, dan cerita Arjunasasrabahu. Namun cerita Arjunasasrabahu kalah populer dibanding kedua cerita lainnya. Ketiga cerita tersebut merupakan cerita yang berasal dari tanah India. Cerita yang diangkat dalam pewayangan mengandung nilai-nilai kehidupan yang sangat mendalam. Nilai-nilai tersebut ditanamkan oleh para leluhur secara mentradisi melalui pertunjukan. Tokoh dari penokohan serta tema yang diangkat diharapkan dapat mempertegas bahwa keutamaan mengalahkan kenagkaramurkaan, kebenaran mengalahkan ketidakbenaran, dan keadilan mengalahkan ketidakadilan (wayang sebagai simbol kehidupan). Masyarakat diajak

untuk merenung dan berfikir mengenai nilai-nilai dualisme; baik-buruk, utama-angkara, terpuji-tercela, dan sebagainya, yang pada akhirnya masyarakat tersebut selalu memenangkan yang baik. (Darmoko et al., 2010).

Seiring dengan perkembangan zaman, wayang mulai tergeser oleh media-media hiburan lain yang lebih modern dan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat. Masyarakat modern lebih memilih untuk menonton televisi di ruangan keluarga yang nyaman daripada menghabiskan waktu semalam suntuk untuk menonton pertunjukan wayang yang panjang, cenderung membosankan, dan sulit untuk dimengerti apalagi untuk dinikmati. Kecanggihan teknologi telah melahirkan instrumen-instrumen hiburan baru yang memungkinkan manusia untuk mendapatkan berbagai macam hiburan tanpa perlu keluar rumah. Dengan melihat perkembangan teknologi *mobile phone* yang ada, hal ini sangat tepat untuk memanfaatkan *mobile phone* sebagai media untuk pembelajaran pengenalan budaya wayang.

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul ide untuk membuat “Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit dan Lagu Jawa Interaktif Berbasis Android”. Di dalam aplikasi ini akan dibahas mengenai informasi dan pengetahuan tentang wayang kulit seperti nama wayang, nama keluarga, karakter wayang, senjata/kesaktian yang dimiliki, informasi lain mengenai riwayat dari tokoh wayang, disertai gambar-gambar tokoh wayang tersebut. Sedangkan untuk lagu jawa akan dibahas mengenai tembang macapat yang terdiri dari 11 jenis tembang dan akan diberi satu contoh lagu dari setiap jenis tembang. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal-soal dasar untuk mengukur pengetahuan tentang tokoh wayang kulit.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah “Bagaimana merencanakan dan membuat aplikasi pembelajaran yang mudah dipelajari tentang wayang dan lagu jawa menggunakan android?”.

1.2. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut:

- a) Aplikasi dalam Pengenalan tokoh wayang dan lagu jawa interaktif ini berbasis android dengan versi minimal 2.3 (GingerBread).
- b) Karakter tokoh wayang yang diangkat adalah karakter tokoh dalam cerita Ramayana dan Mahabarata
- c) Lagu Jawa dalam aplikasi ini adalah tembang macapat yang terdiri dari 11 jenis tembang dan diambil satu contoh lagu dari setiap jenis tembang tersebut.
- d) Dilengkapi dengan soal-soal dasar untuk mengukur pengetahuan tentang wayang kulit.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi pembelajaran tokoh wayang kulit dan lagu jawa berbasis android untuk menunjang pembelajaran pengenalan tokoh wayang dan lagu jawa sehingga dapat membantu pengguna untuk dapat mempelajari tokoh wayang dan lagu jawa dengan mudah, cepat dan efisien tanpa harus membuka buku terlebih dahulu.

1.5. Manfaat

Bagi Pengguna

- a) Mempermudah pengguna untuk belajar mempelajari tentang budaya jawa khususnya wayang kulit dan lagu Jawa.
- b) Mengenalkan wayang kulit seni tradisional indonesia ke semua golongan sebagai media untuk mengenal tokoh wayang dan lagu jawa.
- c) Sebagai media pembelajaran.

Bagi Penulis

- a) Menambah wawasan pengalaman tentang Android dan hal lainnya yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir.
- b) Dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari diperkuliahan terutama Android di mata kuliah Pemrograman Mobile.
- c) Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi & Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab 1 pendahuluan mendiskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan. Bab 2 tinjauan pustaka berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem. Bab 3 metode penelitian berisi metode penelitian yang akan dilakukan dalam perancangan dan implementasi penjadwalan. Bab 4 hasil dan pembahasan berisi pemaparan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya. Bab 5 penutup berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.